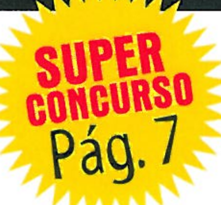


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
REVISTA POKéMON
TM
Nº 27
los expertos de Nintendo Acción
¡Gratis!
Pokémanía
Así es la quinta película Pokémon
Guías
Se acerca el final de Pokémon Cristal
Póster Doble
Consultorio
Más detalles sobre el "truco de la hora"
¡¡Descubre los Pokémon que se estrenan en las nuevas ediciones!!
Pokémon Rubí y Zafiro
¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!



PokémON

POKéMON SIGUE ARRASANDO CON SUS NUEVAS PELÍCULAS

"Pokémon 4Ever" se estrena este octubre en Estados Unidos, y la quinta acaba de aterrizar, con gran éxito, en los cines japoneses.

"Pokémon 4Ever", así han titulado nuestros amigos del otro lado del charco el último filme Pokémon, que se estrenará por allí el **11 de octubre.** ¡Qué suerte tienen, eh! Y pensar que en nuestro país todavía no hay fechas para su estreno. ¡Brrrr!

¿Queréis saber de qué va?

Hace 40 años, un especialista en Pokémon raros intentó capturar a Celebi, el único Pokémon capaz de viajar en el tiempo. Tratando de escapar, Celebi utiliza sus últimas energías para viajar al presente y se trae con él a Sammy, un chaval que a su vez le ayudó a huir.

Ya en el presente, Ash y sus amigos encuentran a Sammy en el bosque, y allí conocen la presencia de un poderoso enemigo, que al parecer posee una enigmática Pokéball, llamada **Dark Ball.** Ésta transforma los Pokémon que captura en malvadas y poderosas criaturas. Cuando Celebi es capturado, el destino del bosque se ve muy amenazado. ¿Conseguirán nuestros amigos evitarlo?

Tenéis más información sobre la versión americana del film en la página web oficial de la película: **www.pokemon.com.** Buscad en "MOVIES" y encontraréis juegos, pasatiempos, biografías de personajes...

La quinta película

Se estrenó en Japón a **mediados de julio.** En ella se desvelaron algunos de los nuevos Pokémon que veremos en **Rubí y Zafiro,** como Latios y Latias. En el cuadro de la derecha tenéis unas cuantas imágenes y sus respectivos comentarios.

"Los guardianes de la Ciudad del Agua"

LA QUINTA PELÍCULA DE POKéMON

A continuación os acercamos las primeras imágenes que hemos conseguido de la recién estrenada peli de Pokémon. También las comentamos, faltaría más.

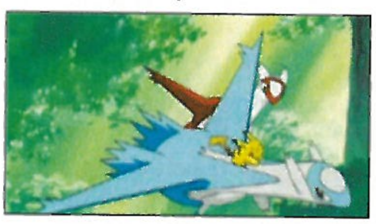




Aparecen dos nuevos miembros del Team Rocket, dos chicas muy distintas entre ellas.



Las "nenas" reviven un Kabutops con el que van a robar la joya más valiosa de Alto Mare.



Cuando nuestros amigos encuentran a Latios y Latias, Pikachu enseguida conecta con ellos.



Latios y Latias les muestran un extraño lugar a nuestros héroes a través de la mente.

Descubre los últimos detalles de las nuevas ediciones Pokémon

ZAFIRO y RUBÍ, qué joyas para tu Advance



Las nuevas ediciones PKMN están a punto. Los japoneses, que son unos tipos con mucha suerte, disfrutarán con ellas a partir de este 21 de noviembre. Pero no les envidiamos, porque en esta revista vamos a enterarnos de todos los detalles del juego.

Después de tantas evoluciones de Pokémon, ya era hora de que **también evolucionara el cartucho.** Por fin, la transformación se va a producir el próximo 21 de noviembre en tierras japonesas. Las nuevas ediciones serán en **exclusiva para Game Boy Advance** y llevarán el nombre de dos piedras preciosas: **Rubí y Zafiro.** De alguna manera había que superar a los dos metales de turno, ORO y PLATA... La evolución al siguiente nivel vendrá de la mano de **100 nuevos Pokémon** (osea, 350 Pokémon en total), que además estrenarán tipos (hemos leído por ahí "fiero" o "champiñón" entre las nuevas especies) y movimientos de combate. Este subidón da idea del rumbo por el que van a ir las novedades, más en el lado jugable que en el aspecto gráfico. No, en éste también, que para eso...

...Se estrenan en Advance

Lo que pasa es que el planteamiento gráfico de las nuevas ediciones estará basado en las versiones actuales. **Perspectiva aérea y diseños simples.** Eso sí, se introducirán efectos flipantes,



¿No teníais curiosidad por saber cuál sería el aspecto de los nuevos Centros Pokémon? Pues aquí tenéis la primera pantalla que os lo muestra.



Por lo visto una de las nuevas zonas de estas ediciones será una bonita playa. ¡Sniff, todavía nos acordamos de las vacaciones! Esto, que... mola.



Dos nuevos entrenadores, un profesor a estrenar, 350 Pokémon (100 de ellos nuevos), más tipos, mejores rivales, nuevo universo... Así serán los Pokémon de GBA.

DOS CONTRA DOS
¡AL ATAQUE!

Alucinad con el nuevo sistema de ataque que se estrenará en Zafiro y Rubí. ¿Lo imagináis por las pantallas? Se llama **sistema TAG** y consiste en unir las habilidades de dos de tus Pokémon contra el rival, que a su vez también puede oponer a otros dos. ¡¡Elevará el nivel de estrategia en los combates!!





como las ya famosas huellas en la arena del desierto, **los reflejos y sombras en el agua, la presencia de niebla** en ciertos escenarios, que dejarán claro que hemos dado un gran salto de calidad. También se han **rediseñado** elementos familiares del juego, como la **Pokédex,** que presentará un atractivo aspecto, toda llena de datos. Pero vamos, que la filosofía será la misma que ya ha arrasado en todas las Game Boys. Y eso no supone ningún problema porque donde de verdad **se han volcado en novedades es en el desarrollo de la acción.** Aquí encontraremos **dos nuevos protagonistas,** cuyos nombres (japoneses) serán **Ojousama y Yamaotoko;** también un nuevo profesor, que se llamará **Odamaki;** nuevos tipos de Pokémon, que incluirán tres Legendarios más (aparte de los perros y los pájaros) y 100 nombres nuevos, sin duda el punto más caliente de ambas ediciones "joya". Poco se ha destapado en torno a las novedades sobre el sistema de juego, pero ya podemos avanzaros un detalle con el que estamos alucinando, y es que podremos **combatir uniendo las habilidades** de dos Pokémon (claro que el rival podrá hacer lo propio), a través de →



SUBAME es el nombre japonés de este nuevo Pokémon, un tipo PÁJARO, por lo que parece.

LOS DATOS ESENCIALES DE LOS NUEVOS POKéMON

Por fin se dejan ver los nuevos, qué timidez, oye. Eso sí, con cuentagotas. Nombres nipones, pocos datos... el caso es que aun así sabemos muchas cosas de ellos...

Nombre japonés: Pelipper
Tipo: Pájaro/Agua
Altura: 1,2 metros
Peso: 28 kg

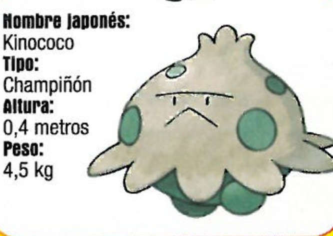


Nombre japonés: Samehader
Tipo: Fiero
Altura: 1,8 metros
Peso: 88,8 kg



Nombre japonés: Kinococo
Tipo: Champiñón
Altura: 0,4 metros
Peso: 4,5 kg





Nombre japonés: Yomawaru
Tipo: Fantasma
Altura: 0,8 metros
Peso: 15 kg



Nombre japonés: Volbeat
Tipo: Planta
Altura: 0,7 metros
Peso: 17,7 kg



Nombre japonés: Wynaut
Tipo: Psíquico
Altura: 0,6 metros (su cola mide 0,3 m)
Peso: 14 kg





Las nuevas especies traerán nuevos tipos de ataque. Uy si entendiéramos lo que se están diciendo aquí...



Disfrutaremos de diferentes animaciones de ataque durante los combates, como en Cristal, pero mejor.

la opción TAG. Ni que decir tiene que esto elevará mucho el nivel de estrategia del juego, pues ahora habrá que decidir qué ataques debemos combinar, cómo y cuándo, en cada acción.

¡¡Lo queremos ya!!

Otra novedad con la que fliparemos será por ejemplo que **podremos utilizar las Pokéball fuera de los combates.** Sí, durante la aventura, en tiempo real. Palabrita de nintenderos que lo hemos visto. Eso sí, para probarlo aun nos falta un tiempo. Calcula que los cartuchos primero llegarán a Japón a finales de noviembre, luego aterrizarán en Estados Unidos, más o menos a principios de año, y nosotros podremos tenerlos aquí **hacia marzo,** si no hay problema con la traducción de los textos. Hasta ese momento trabajaremos sin descanso para traeros la última hora sobre cada edición. ¡¡Última hora, última hora!! ¿Sabíais que al nuevo profesor le encanta trabajar con Pokémon en su ambiente, y no le mola nada permanecer en el laboratorio?...

LA NUEVA POKéDEX

Cuando capturemos a un Pokémon, nos ofrecerá este completísimo aspecto en la nueva Pokédex. No podía ser menos el "archivador" de Pokémon. Crecerá en tamaño y también en diseño.




CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKéMON AMARILLO
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON 3
5 PACKS NARANJA CON 3 VÍDEOS DE POKéMON
3 POKéMON ROJO
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
5 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
3 POKéMON AZUL
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL!
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon119"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de Octubre de 2002.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
SporTandem
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



Pokémon Cristal

9ª Entrega

Cómo ser el entrenador perfecto

En esta entrega nos regalan la Super Caña, montamos en bici, vamos al casino, jugamos en las tragaperras, compramos en el Centro Comercial de Ciudad Azulona... ¡qué frenesí!

RUTAS 24 Y 25: EN BUSCA DE LAS PIEDRAS

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Poción (objeto oculto), Pepita, Proteínas, Piedraeterna, Piedra Hoja, Piedra Agua, Piedra Fuego y Piedra Trueno.

Después de darte un garbeo en el **MAGNETOTRÉN,** vuelve a CIUDAD CELESTE, sal por el norte y avanza por la Ruta 24 [1]. Al final de la ruta gira a la derecha, avanza por la Ruta 25 y comienza a combatir. Te enfrentarás con **ocho entrenadores,** así que no te dejes engañar si te hacen creer que son seis.

Cuando veas la **antigua casa de BILL,** verás también a Misty muy acaramelada con algún ligue [2]. ¡Vaya con Misty! Parece que se ha echado novio. En cuanto te vea, irá a tu encuentro algo cabreada. Ante la sorpresa de que tengas las ocho medallas de Johto, **volverá al gimnasio de CIUDAD CELESTE** y esperará a que vayas a por la siguiente.

Seguro que has visto la antigua casa de BILL [38], pero a quién no has visto es a su abuelo, así que entra y habla con él. El **abuelo de BILL** está deseoso de ver a determinados Pokémon que no conoce [3]. A cambio te entregará varias piedras. Él te describirá cada Pokémon de los que quiere ver con una frase, en el siguiente orden:

1. Si dice "... un POKéMON con una lengua muy larga", enséñale a **Lickitung.** A cambio recibirás una **PIEDRAETERNA.**
2. Si dice "... un POKéMON verde y redondo al que le crecen hojas en la

cabeza", enséñale a **Oddish.** Recibirás una **PIEDRA HOJA.**

3. Si dice "¿Conoces a un POKéMON de mar que tiene una esfera roja en el cuerpo?", enséñale a **Staryu.** A cambio recibirás una **PIEDRA AGUA** [4].
4. Si dice "... un POKéMON muy fiel a su entrenador. Se supone que RUGE bien", enséñale a **Growlithe.** Recibirás una **PIEDRA FUEGO.**
5. Si dice "El POKéMON de cuerpo amarillo y mejillas rojas", enséñale a **Pichu.** A cambio recibirás la **PIEDRA TRUENO.**

CIUDAD CELESTE: COMBATIENDO CONTRA MISTY

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Gen Loco y Medalla Cascada.

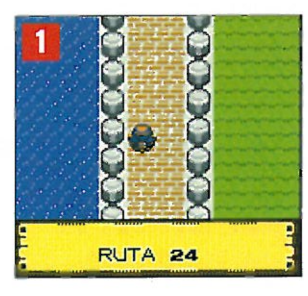
Antes del gimnasio, averigua por qué el **BUSCAOBJETOS** del chico que hay junto al agua detecta algo. Haz SURF hasta alcanzarle y pulsa A para encontrar el objeto que hay en el agua [5]. Es un **GEN LOCO**, que mejora el ATAQUE, pero que confunde.

Ve al gimnasio y enfréntate a Misty. Ella combatirá con **Golduck nivel 42, Quagsire nivel 42, Lapras nivel 44 y Starmie nivel 47.** Cuando la derrotes, recibirás la MEDALLA CASCADA [6].

RUTA 8

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Antiparabaya.

Cuando acabe el combate, ve al Centro Pokémon.



















Ahora hay que volar a **CIUDAD AZAFRÁN** y tomar la **salida este** para entrar en la Ruta 8. Aquí hay que **derrotar a tres aguerridos motoristas** [7] y seguir adelante hasta llegar a PUEBLO LAVANDA.

PUEBLO LAVANDA: EXPANDE TU POKéGEAR

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Tarjeta Expn.

Al este de este pequeño pueblo encontrarás la **TORRE LAVANDA** y en su interior la **emisora de la radio de KANTO.** Entra y habla con el señor de negro que está de cara a la pared. Es el **Director de la emisora** y está tan feliz de que hayas arreglado la **CENTRAL DE ENERGÍA** que te entregará una TAR. EXPN. Ahora podrás sintonizar el canal de la **FLAUTA POKéMON** [8] y despertar al Snorlax de CIUDAD CARMÍN.

En PUEBLO LAVANDA también puedes hacer una visita al **INSPECTOR DE MOTES** y cambiar el nombre de tus Pokémon. Recuerda que el nombre más adecuado para un Pokémon es aquel que refleje el sentimiento de su entrenador.

Otro lugar interesante para visitar es el **CEMENTERIO.** Quizá te parezca algo tétrico, pero al menos encontrarás a **Sr. Fuji,** un viejo conocido de las ediciones anteriores [9].

Sal de PUEBLO LAVANDA por el sur y empieza a caminar por la Ruta 12.

RUTAS 11 y 12: LA CAÑA DEFINITIVA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Súper Caña, Calcio, Baya y Pepita.

Esta ruta está **llena de pescadores** con ganas de combatir. Avanza hacia el sur y no pares hasta que veas un cartel que dice "RUTA 12... " [10]. A la izquierda de este cartel verás un camino. Es la Ruta 11 y te lleva al **Snorlax** de CIUDAD CARMÍN. Puedes desviarte y explorarla, pero deja la tarea de capturar a Snorlax para más adelante.

En la Ruta 12 está la casa del **hermano pequeño del GURÚ PESCADOR.** Habla con él y recibirás la **caña de pescar definitiva:** la SÚPER

CAÑA [11]. Ya puedes guardar tus otras cañas de pescar porque con ésta **capturarás a los mejores Pokémon acuáticos.**

Sigue avanzando hacia el sur y entrarás en la Ruta 13.

RUTAS 13, 14 Y 15: CHANSEY Y AERODACTYL

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Más PP.

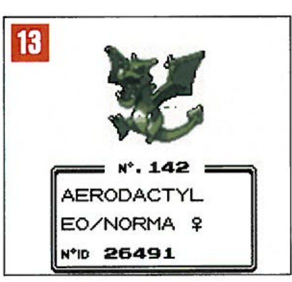
Avanzando por estas tres rutas tendrás que **afrontar un montón de combates.** Tu objetivo es llegar a **CIUDAD FUCSIA,** pero en la Ruta 14 hay que hacer un alto en el camino. Aquí (y también en las Rutas 13 y 15) podrás capturar a uno de los Pokémon más simpáticos de todos. Se llama **Chansey, evoluciona por felicidad a Blissey** y si tienes suerte, es posible que consigas capturar a uno que tenga un **HUEVO SUERTE.** Este raro objeto hace que el Pokémon que lo lleve equipado **gane puntos de experiencia** a mayor velocidad.

Sabemos que es difícil encontrar y capturar a Chansey, pero cuando lo consigas podrás hacer un **intercambio de lo más interesante con NORMA,** una entrenadora de la Ruta 14 que, para nuestra suerte, está enamorada de los Pokémon Chansey [12]. Si intercambias al que tú has conseguido, **recibirás el Aerodactyl (es único) que hay en el juego [13].** Es muy aconsejable que consigas a Aerodactyl porque resulta muy útil en los combates de la TORRE BATALLA. A ver qué haces sin él.



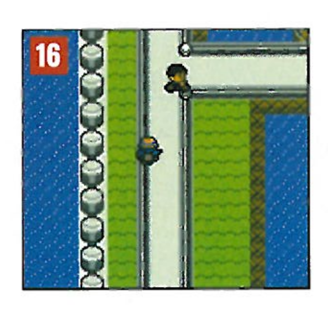
















CIUDAD FUCSIA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Antiquemabaya, Medalla Alma y MT 06 (Tóxico).

Si exploraste esta ciudad en las ediciones anteriores de Pokémon, seguro que estás entusiasmado por recorrer la **famosa ZONA SAFARI.** Pues tu gozo en un pozo, la ZONA SAFARI está cerrada y nadie la abrirá [14]. No importa, echa un vistazo por la ciudad, ve al CENTRO POKéMON, compra algo en la tienda y ve al gimnasio a ganar una nueva medalla.

El líder del gimnasio de esta ciudad era **Koga,** pero como ahora pertenece al **ALTO MANDO,** ha sido sustituido por su hija **SACHIKO.** Dentro del gimnasio verás que todos los entrenadores se parecen a SACHIKO y **tendrás que averiguar quién es la verdadera.** Si no tienes paciencia, te diremos que **está en la parte izquierda** del gimnasio [15].

SACHIKO es especialista en **Pokémon de tipo veneno** y usará el siguiente equipo de combate: un **Crobat de nivel 36, un Ariados de nivel 33, dos Weezing de nivel 36 y un Venomoth de nivel 39.** Aunque hay alternativas para derrotar con facilidad a SACHIKO, quizá la mejor de todas sea usar un **Pokémon que conozca Psíquico.** Cuando caiga derrotada, te entregará la **Medalla Alma y la MT 06 o TÓXICO.**

Sal de CIUDAD FUCSIA por la salida de la izquierda, y entra en la Ruta 18.

RUTAS 18, 17 y 16: EL CAMINO DE LAS BICIS

La Ruta 18 es **una ruta corta** con un par de entrenadores. Cuando atravieses el edificio de acceso que hay al final, entrarás en la Ruta 17.

La **Ruta 17** es un camino en el que solo se puede ir en bici [16]. Aparte de derrotar a los motoristas de esta ruta, una de las cosas más interesantes que puedes hacer es **capturar a Muk, que es sin duda uno de los mejores Pokémon de tipo veneno** que existen.

Cuando termines de pedalear por esa cuesta arriba llegarás a la **Ruta 16,** una ruta corta cuyo único atractivo es que te lleva a una nueva ciudad: nada menos

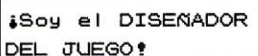
que **CIUDAD AZULONA.** Si en esta ruta quieres capturar Pokémon, no olvides usar CORTE para llegar a la zona de hierba [17].

CIUDAD AZULONA: ¡HAGAN JUEGO!

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
MT 03 (Maldición), Restos, Más PP (objeto oculto), Medalla Arcoiris y MT19 (Giga-Drenado)













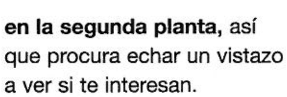












Entra en CIUDAD AZULONA, ve al CENTRO POKéMON y prepárate porque en esta ciudad tienes un buen montón de sitios que visitar.

Al norte de la ciudad está la **MANSIÓN AZULONA** [18]. Si vas por la **entrada trasera** de este edificio y subes por las escaleras, tendrás acceso a la parte derecha de la azotea y podrás entrar en el **ático.** Dentro encuentras a un individuo al que le gusta mucho contar películas de miedo, pero solo las cuenta por la noche. Si **vuelves por la noche y escuchas su terrorífica historia,** conseguirás la **MT 03 o MALDICIÓN** [19].

No olvides que cuando hayas completado la Pokédex, podrás regresar a la MANSIÓN AZULONA y **hablar con los muchachos de Game Freak** [20]. Verás como, asombrados por tu proeza, te harán entrega de un **diploma que certifica que has completado la nueva Pokédex.**

El edificio que hay al lado de la MANSIÓN AZULONA es el **CENTRO COMERCIAL** de CIUDAD AZULONA. Aunque es muy similar al de Ciudad Trigal, encontrarás algunos productos nuevos. Este es el caso de las **MTs que venden en la segunda planta,** así que procura echar un vistazo a ver si te interesan.

Un poco más abajo de MANSIÓN AZULONA te toparás con el **CASINO.** Usa tu MONEDERO, compra unas cuantas fichas y dedícate a **jugar en las tragaperras** [21] o en las **máquinas de las cartas.** Cuando ganes suficientes fichas puedes ir a la casa que hay junto al CASINO y **canjearlas por los siguientes premios** [22]:

- En la ventanilla izquierda: MT32 (DOBLE EQUIPO) por 1500, MT29 (PSÍQUICO) por 3500 y la MT15 (HÍPER RAYO) 7500.

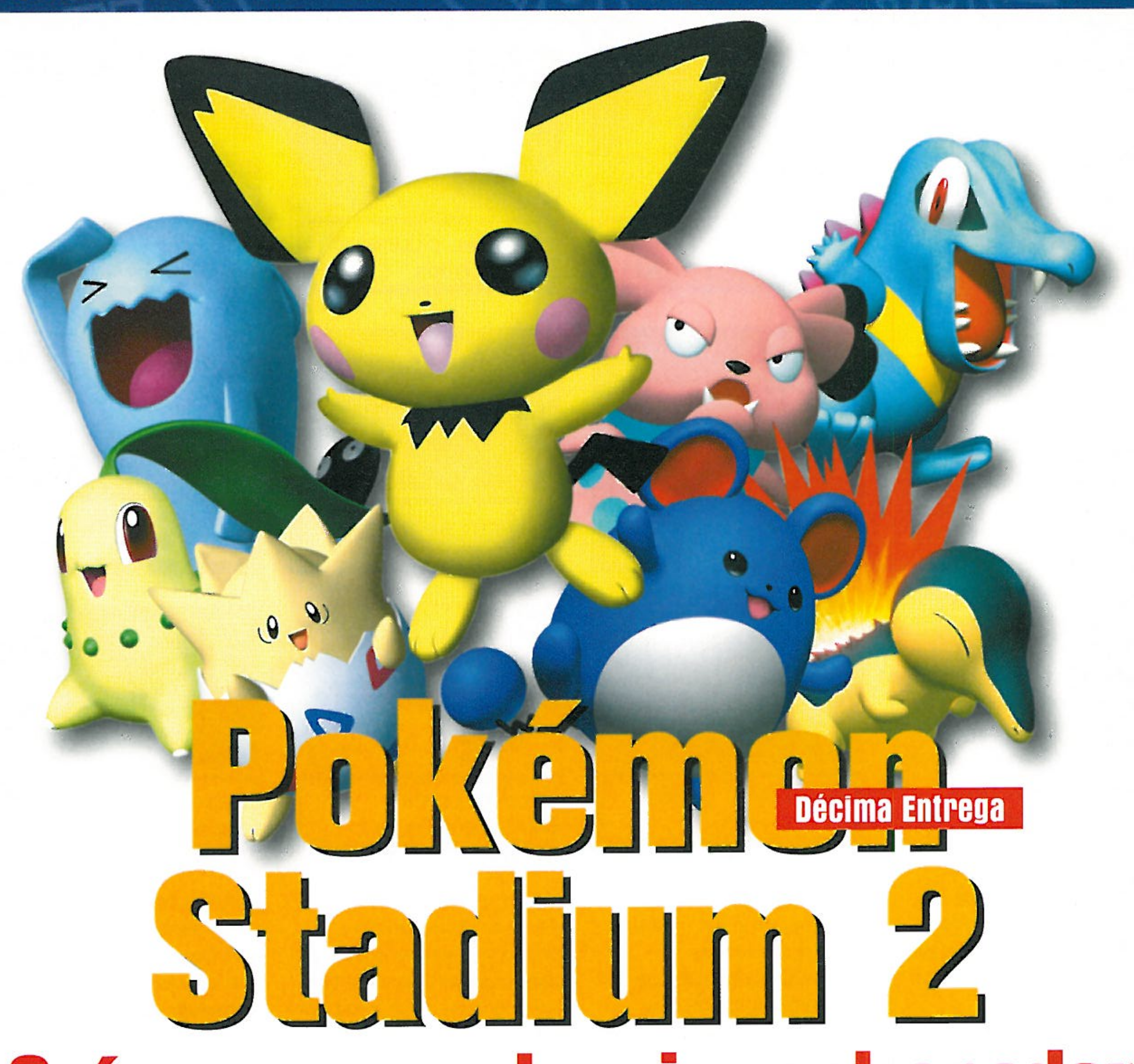
– En la ventanilla derecha: Pikachu por 2222, Porygon por 5555 y Larvitar por 8888.

Después de echar unas partiditas en el CASINO deberías dirigirte al sur, a un bloque de cuatro casas, y entrar en el restaurante. Dentro se está celebrando un **concurso de tragones,** pero como no nos dejan participar ni nos atienden, echaremos un vistazo en la papelera a ver si hay alguna cosa que llevarse a la boca. ¡Eureka! Quien busca, encuentra. Dentro de la papelera hay un **objeto llamado RESTOS** [23]. Si equipas a un Pokémon con este objeto, verás como **recupera PS en cada turno de un combate.**

Antes de ir al gimnasio, ve al CENTRO POKéMON a sanar a tus Pokémon y una vez dentro fíjate en el personaje que hay junto al mostrador. ¡Vaya!, ¿pero no lo has reconocido? Si es **tu viejo amigo EUSINE** [24].

Para llegar al gimnasio tienes que ir al sur de la ciudad y **cortar un árbol que obstruye el camino** [25]. En este gimnasio, descubrirás que los entrenadores son **especialistas en Pokémon de tipo planta.** La líder de este gimnasio se llama **ERIKA** [26] y utiliza un equipo compuesto por un **Tangela de nivel 42, un Jumpluff de nivel 41, un Victreebel de nivel 46 y un Bellossom de nivel 46.** La mejor estrategia para derrotar a los Pokémon de ERIKA es **atacarles con movimientos de tipo fuego, de tipo volador o de tipo hielo.** Cuando el combate termine, recibirás la **MEDALLA ARCOIRIS** [27] y la **MT19 o GIGA-DRENADO.**

Después de sanar a tus Pokémon, sal de CIUDAD AZULONA por el este y entra en la Ruta 7. Continuará...



Pokémon Stadium 2

Décima Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

POKéCOPA (RONDA 2)

1. CATEGORÍA POKé BALL. Continuación

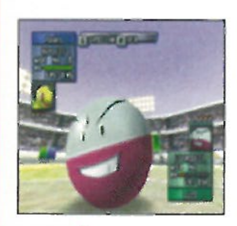
BATALLA 2: NADADOR RAÚL

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Seaking	A	Surf	A	Agilidad	Ps	Danza Lluvia	A	Rapidez	N
Azumarill	A	Surf	A	Danza Lluvia	A	Doble-Filo	N	Cola Férrea	Ac
Lanturn	A/E	Rayo Confuso	Fa	Chispa	E	Danza Lluvia	A	Surf	A
Qwilfish	A/Ve	Surf	A	Danza Lluvia	A	Bomba Lodo	Ve	Pin Misil	B
Dewgong	A/H	Surf	A	Danza Lluvia	A	Rayo Hielo	H	Golpe Cabeza	N
Seadra	A	Surf	A	Danza Lluvia	A	Rayo Hielo	H	Doble-Filo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Bayleef, Fearow y Hitmonlee.** En esta batalla el Híper Rayo de Fearow será una estupenda ayuda para rematar el trabajo hecho por otro Pokémon. No dudes en usarlo y ya verás que efectivo es.

BATALLA 3: MONTAÑERO DANIEL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Sandslash	T	Desenrollar	R	Cola Férrea	Ac	Corte Furia	B	Terremoto	T
Sunflora	Pl	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl	Síntesis	Pl	Frustración	N
Kabutops	R/A	Desenrollar	R	Excavar	T	Surf	A	Cortes Furia	B
Butterfree	B/Vo	Velo Sagrado	N	Psico-Rayo	Ps	Paralizador	Pl	Rapidez	N
Graveler	R/T	Desenrollar	R	Terremoto	T	Autodestruc.	N	Puño Fuego	Fu
Hitmonchan	L	Ultra Puño	L	Puñodinámico	L	Puño Fuego	Fu	Puño Trueno	E

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Jumpluff, Bayleef y Fearow.** La clave de esta batalla la tiene Jumpluff. Si usas sus Drenadoras y su Paralizador, cualquier Pokémon que salga después tendrá garantizada la victoria.

BATALLA 4: SÚPER NECIO LUIS



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Porygon	N	Contoneo	N	Más Psique	N	Tri-Ataque	N	Tóxico	Ve
Pineco	B	Contoneo	N	Protección	N	Doble Equipo	N	Giga-Drenado	Pl
Electrode	E	Contoneo	N	Onda Trueno	E	Chirrido	N	Explosión	N
Pupitar	R/T	Contoneo	N	Chirrido	N	Torm. Arena	R	Golpe Cabeza	N
Miltank	N	Contoneo	N	Más Psique	N	Pisotón	N	Surf	A
Misdreavus	Fa	Rayo Confuso	Fa	Chirrido	N	Trueno	E	Divide Dolor	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Bayleef, Jumpluff y Fearow.** Tienes que usar el Velo Sagrado de Bayleef, las Drenadoras de Jumpluff y cambiar de Pokémon después de que el rival use Contoneo o de lo contrario estarás perdido.

BATALLA 5: BELLA NATALIA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Sudowoodo	R	Atracción	N	Puño Fuego	Fu	Puño Hielo	H	Puño-Trueno	E
Wigglytuff	N	Encanto	N	Trueno	E	Psíquico	Ps	Atracción	N
Delibird	A/Vo	Rayo Aurora	H	Presente	N	Vuelo	Vo	Atracción	N
Togetic	N/Vo	Atracción	N	Bola Sombra	Fa	Llamarada	Fu	Ala de Acero	Ac
Pidgeotto	N/Vo	Tóxico	Ve	Atracción	N	Ataque-Ala	Vo	At. Rápido	N
Marowak	T	Furia	N	Cabezazo	N	Ataque Óseo	T	Atracción	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Starmie, Jumpluff y Corsola.** Utiliza el Poder Pasado de Corsola contra Delibird, Togetic y Pidgeotto. Saca a Jumpluff para derrotar a Wigglytuff y Marowak. Reserva a Starmie para Sudowoodo.

BATALLA 6: LADRÓN JULIO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Gligar	T/Vo	Ladrón	Si	Finta	Si	Cola Férrea	Ac	At. Rápido	N
Dunsparce	N	Ladrón	Si	Deslumbrar	N	Cola Férrea	Ac	Golpe Cabeza	N
Quilava	Fu	Rueda Fuego	Fu	Bofetón-Lodo	T	Cola Férrea	Ac	Golpe Cabeza	N
Ninetales	Fu	Rayo Confuso	Fa	Velo Sagrado	N	Cola Férrea	Ac	Excavar	T
Rapidash	Fu	Rapidez	N	Pisotón	N	Rueda Fuego	Fu	Cola Férrea	Ac
Steelix	Ac/T	Triturar	Si	Lanza Rocas	R	Cola Férrea	Ac	Bofetón-Lodo	T

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Starmie, Fearow y Corsola.** Utiliza el Pico Taladro de Fearow para atacar a Dunsparce. Del resto de Pokémon rivales se encargarán Starmie y Corsola.

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

BATALLA 7: SNOW BOARDER VICENTE

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Sneasel	Si/H	Viento Hielo	H	Finta	Si	Reflejo	Ps	Bola Sombra	Fa
Kangaskhan	N	Mega Puño	N	Mega Patada	N	Golpe Cuerpo	N	Puño Trueno	E
Chansey	N	Viento Hielo	H	Mov. Sísmico	L	Cola Férrea	Ac	Fuerza	N
Dragonair	D	Cascada	A	Ciclón	D	Dragoaliento	D	Viento Hielo	H
Clefable	N	Encanto	N	Mega Puño	N	Mega Patada	N	Ventisca	H
Mr. Mime	Ps	Otra Vez	N	Reflejo	Ps	Puño Hielo	H	Psico-Rayo	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Hitmonlee, Corsola y Starmie.** Utiliza Manto de Espejo de Corsola para tumbar a Dragonair y Mr. Mime. Para el resto de rivales, haz Meditación con Hitmonlee y usa su Patada S. Alta.

BATALLA 8: MÉDIUM ÁLVARO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Slowbro	A/Ps	Psíquico	Ps	Tri-Ataque	N	Onda Trueno	E	Surf	A
Stantler	N	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Pisotón	N	Rayo Confuso	Fa
Primeape	L	Patada Baja	L	Cola Férrea	Ac	Golpe Cabeza	N	Tajo Cruzado	L
Quagsire	A/T	Surf	A	Bomaba Lodo	Ve	Excavar	T	Cola Férrea	Ac
Meganium	Pl	Velo Sagrado	N	Reflejo	Ps	Hoja Afilada	Pl	Poder Pasado	R
Smeargle	N	Espora	Pl	Súper Diente	N	Fuego Sagrado	Fu	Aerochorro	Vo

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Corsola, Fearow y Jumpluff.** Utiliza a Jumpluff contra Slowbro y Quagsire. El Pico Taladro de Fearow será muy efectivo contra el resto de rivales.

2. CATEGORÍA SÙPER BALL. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve
Pupitar	R/T	Avalancha	R	Excavar	T	Híper Rayo	N	Chirrido	N
Parasect	B/Pl	Giga-Drenado	Pl	Cuchillada	N	Cortes Furia	N	Espora	Pl
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Skarmory	Ac/Vo	Ala de Acero	Ac	Vuelo	Vo	Ataque Furia	N	Agilidad	Ps
Umbreon	Si	Finta	Si	At. Rápido	N	Ataque Arena	T	Mal de Ojo	N

BATALLAS

BATALLA 1: POKéFAN CARMEN



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Sunflora	Pl	Retroceso	N	Bomba Lodo	Ve	Síntesis	Pl	Hoja Afilada	Pl
Tangela	Pl	Somnífero	Pl	Golpe Cabeza	N	Desarrollo	N	Mega Agotar	Pl
Shuckle	B/R	Otra Vez	N	Venganza	N	Frustración	N	Excavar	T
Qwilfish	A/Ve	Tóxico	Ve	Reducción	N	Bomba Lodo	Ve	Hidro Bomba	A
Noctowl	N	Reflejo	Ps	Derribo	N	Destello	N	Vuelo	Vo
Octillery	A	Pulpocañón	A	Fijar Blanco	N	Bofetón Lodo	T	Rapidez	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Skarmory, Electabuzz y Fearow.** Usa el Puño-Trueno de Electabuzz contra Qwilfish, Noctowl y Octillery. El Ala de Acero de Skarmoy servirá contra Shuckle, y Vuelo contra Sunflora y Tangela.

BATALLA 2: JOVEN HUGO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Granbull	N	Mordisco	Si	Lengüetazo	Fa	Golpe Cabeza	N	Cara Susto	N
Ariados	B/Ve	Bomba Lodo	Ve	Rayo Solar	Pl	Tinieblas	Fa	Cara Susto	N
Kingler	A	Martillazo	A	Excavar	T	Bofetón Lodo	T	Fuerza	N
Ditto	N	Transform	N	–	–	–	–	–	–
Fearow	N/Vo	Cara Susto	N	Ala de Acero	Ac	Mov. Espejo	Vo	Aguante	N
Rhyhorn	T/R	Golpe Cabeza	N	Trueno	E	Cara Susto	N	Inversión	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Skarmory, Parasect y Electabuzz.** Skarmory lo hará muy bien contra Granbull y Ariados; Parasect acabará con Kingler y Rhyhorn; y Electabuzz se encargará del resto.

BATALLA 3: COMEFUEGO JOSE



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Magmar	Fu	Día Soleado	Fu	Lanzallamas	Fu	Golpe Kárate	L	Pantallahumo	N
Magcargo	Fu/R	Día Soleado	Fu	Lanzallamas	Fu	Armad. Ácida	Ve	Terremoto	T
Lickitung	N	Día Soleado	Fu	Llamarada	Fu	Bola Sombra	Fa	Lengüetazo	Fa
Ninetales	Fu	Día Soleado	Fu	Llamarada	Fu	Rayo Confuso	Fa	Excavar	T
Hitmontop	L	Día Soleado	Fu	Poder Oculto	N	Patada Giro	L	Ultra Puño	L
Bellossom	Pl	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl	Paralizador	Pl	Doble Filo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Pupitar, Fearow y Umbreon.** Usa la Avalancha de Pupitar contra Magmar, Magcargo, Lickitung y Ninetales. Contra Hitmontop y Bellossom el Pico Taladro de Fearow será demoledor.

BATALLA 4: MOTORISTA DAVID



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Weezing	Ve	Tóxico	Ve	Protección	N	Autodestruc.	N	Llamarada	Fu
Skarmory	Ac/Vo	Tóxico	Ve	Protección	N	Persecución	Si	Poder Oculto	N
Nidoking	Vo/T	Tóxico	Ve	Bola Sombra	Fa	Protección	N	Paliza	Si
Ampharos	E	Tóxico	Ve	Rayo	E	Protección	N	Fuerza	N
Cloyster	A/H	Supersónico	N	Tenaza	A	Tóxico	Ve	Protección	N
Parasect	B/Pl	Espora	Pl	Chirrido	N	Bomba Lodo	Ve	Excavar	T

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Pupitar, Elecctabuzz y Skarmory.** Utiliza el Híper Rayo de Pupitar contra Weezing y Ampharos, y el Puño-Trueno de Electabuzz contra Skarmory y Cloyster. Contra el resto, usa el Vuelo de Skarmory.

BATALLA 5: MAESTRA JIMENA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Mr. Mime	Ps	Relevo	N	Hipnosis	Ps	Doble Equipo	N	Psico-Rayo	Ps
Girafarig	N/Ps	Relevo	N	Agilidad	Ps	Doble Equipo	N	Pisotón	N
Venomoth	B/Ve	Relevo	N	Paralizador	Pl	Giga-Drenado	Pl	Doble Equipo	N
Sandslash	T	Excavar	T	Rapidez	N	Puñodinámico	L	Contador	L
Stantler	N	Rayo Confuso	Fa	Pisotón	N	Terremoto	T	Reflejo	Ps
Smeargle	N	Rayo	E	Ventisca	H	Megacuerno	B	Patada S. Alta	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Umbreon, Fearow y Parasect.** Parece evidente que hay que utilizar a Umbreon contra Mr. Mime y Girafarig. Contra Sandslash y Stantler saca a Parasect, y contra Venomoth y Smeargle usa a Fearow.

BATALLA 6: PENSADOR EDU



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Misdreavus	Fa	Mal de Ojo	N	Canto Mortal	N	Protección	N	Golpe Cabeza	N
Golbat	Ve/Vo	Mal de Ojo	N	Rayo Confuso	Fa	Ataque Ala	Vo	Ladrón	Si
Tentacruel	A/Ve	Repetición	N	Tóxico	Ve	Bomba Lodo	Ve	Surf	A
Dewgong	A/H	Torbellino	A	Canto Mortal	N	Rayo Hielo	H	Golpe Cabeza	N
Muk	Ve	Mal de Ojo	N	Contoneo	N	Chirrido	N	Bomba Lodo	Ve
Umbreon	Si	Mal de Ojo	N	Tóxico	Ve	Detección	L	Psíquico	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Umbreon, Skarmory y Electabuzz.** Haz que Electabuzz use Puño-Trueno contra Golbat, Tentacruel y Dewgong. Para doblegar a Misdreavus usa a Umbreon y contra el resto saca a Skarmory.

BATALLA 7: POKéFAN ALEX



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Venusaur	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cabeza	N	Pantalla Luz	Ps	Dulce Aroma	N
Mantine	A/Vo	Surf	A	Ataque Ala	Vo	Rayo Confuso	Fa	Golpe Cabeza	N
Magneton	E/Ac	Onda Trueno	E	Trueno	E	Rapidez	N	Bomba Sónica	N
Chansey	N	Llamarada	Fu	Canto	N	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N
Kadabra	Ps	Reflejo	Ps	Puño Fuego	Fu	Golpe Cabeza	N	Premonición	Ps
Kabutops	R	Giga-Drenado	Pl	Surf	A	Excavar	T	Poder Pasado	R

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Electabuzz y Pupitar.** El Pico Taladro de Fearow hundirá la moral de Venusaur, Chansey y Kadabra. Contra Magneton usa Excavar de Pupitar y contra Kabutops utiliza el Puño-Trueno.

BATALLA 8: POKéMANIACO PEDRO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Dragonite	D/Vo	Onda Trueno	E	Ataque Ala	Vo	Puño-Trueno	E	Retroceso	N
Vaporeon	A	Surf	A	Rayo Aurora	H	Niebla	H	Cola Férrea	Ac
Donphan	T	Golpe Cuerpo	N	Bofetón Lodo	T	Híper Rayo	N	Terremoto	T
Exeggutor	Pl/Ps	Paralizador	Pl	Bomba Lodo	Ve	Giga-Drenado	Pl	Psíquico	Ps
Hitmonlee	L	Ultra Puño	L	Pat. S. Alta	L	Profecía	N	Tóxico	Ve
Ursaring	N	Cuchillada	N	Mov Sísmico	L	Puño Fuego	Fu	Finta	Si

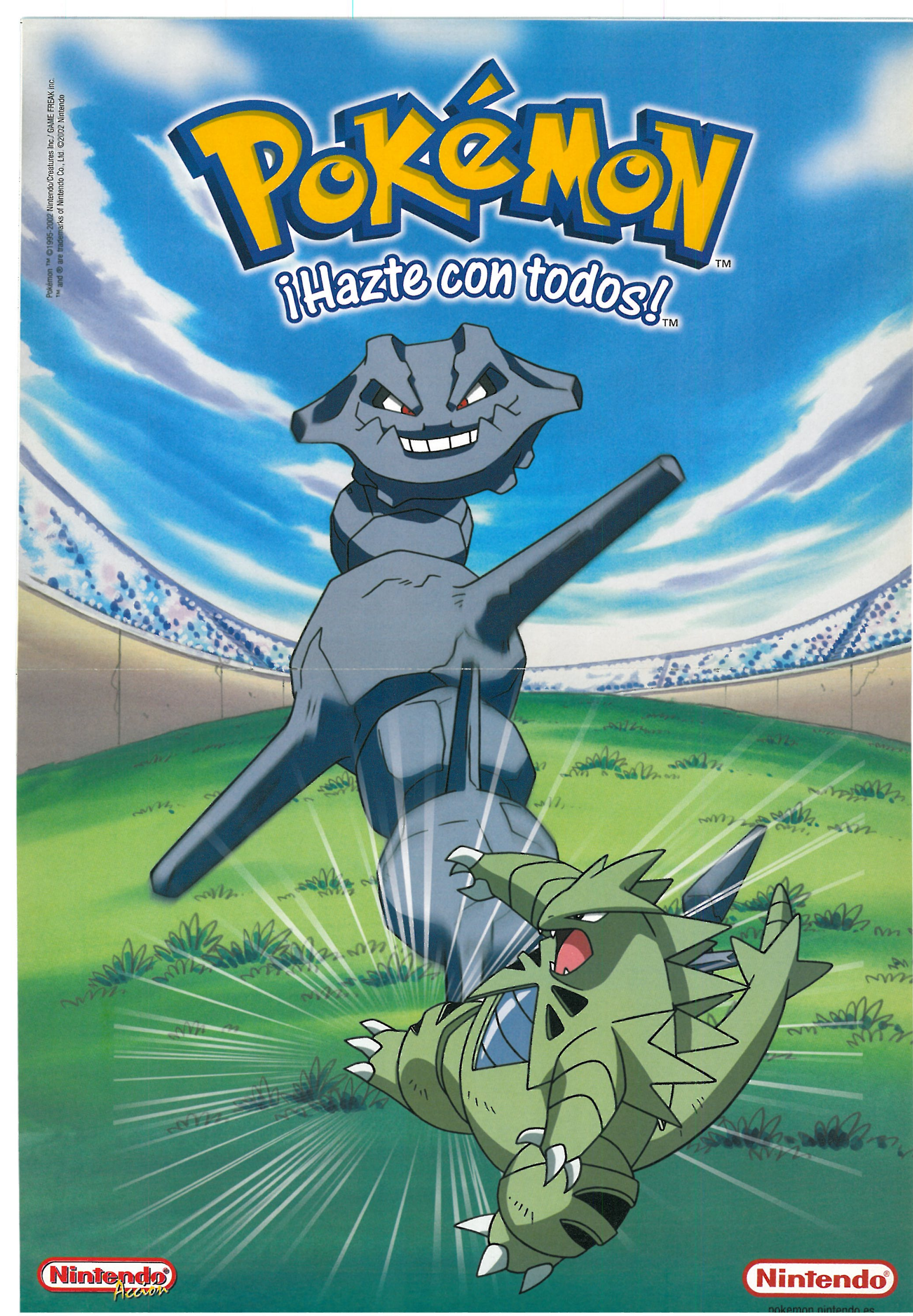
ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Pupitar, Parasect y Fearow.** Contra Exeggutor, Hitmonlee y Ursaring lo más efectivo es el Pico Taladro de Fearow. Contra Vaporeon y Donphan inténtalo con Parasect, y contra Dragonite saca a Pupitar.

3. CATEGORÍA ULTRA BALL. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO

POKéMON		ATAQUES							
Sandslash	T	Terremoto	T	Golpes Furia	N	Ataque Arena	T	Torm. Arena	T
Dragonair	D	Dragoaliento	D	Golpe Cabeza	N	Llamarada	Fu	Onda Trueno	E
Chinchou	A/E	Surf	A	Trueno	E	Danza Lluvia	A	Rayo Confuso	Fa
Jumpluff	Pl/Vo	Mega Agotar	Pl	Golpe Cabeza	N	Paralizador	Pl	Drenadoras	Pl
Misdreavus	Fa	Bola Sombra	Fa	Trueno	E	Psico-Onda	Ps	Divide Dolor	N
Tyranitar	R/Si	Mordisco	Si	Bofetón Lodo	T	Malicioso	N	Torm. Arena	T


POKéMON™
¡Hazte con todos!™
Nintendo® Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo


Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
Pokémon™
¡Hazte con todos!™
Nintendo Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

BATALLA 1: CAZABICHOS NELSON

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Ledian	B/Vo	Supersónico	N	Puño Trueno	E	Reflejo	Ps	Giga-Drenado	Pl
Omastar	R/A	Surf	A	Golpe Cuerpo	N	Mimético	N	Poder Pasado	R
Dodrio	N/Vo	Supersónico	N	Tri-Ataque	N	Vuelo	Vo	Persecución	Si
Yanma	B/Vo	Golpe Cabeza	N	Giga-Drenado	Pl	Detección	L	Inversión	L
Venomoth	B/Ve	Psíquico	Ps	Tornado	Pl	Giga-Drenado	Pl	Somnífero	Pl
Beedrill	B/Ve	Dobleataque	B	Giga-Drenado	Pl	Bomba Lodo	Ve	Foco Energía	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Chinchou, Dragonair y Misdreavus.** El ataque Trueno de Chinchou y de Misdreavus serán suficientes para tumbar a todo el equipo rival.

BATALLA 2: NADADOR RAÚL

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Mantine	A/Vo	Danza Lluvia	A	Hidro Bomba	A	Derribo	N	Tóxico	Ve
Corsola	A/R	Danza Lluvia	A	Surf	A	Terremoto	T	Psíquico	Ps
Raichu	E	Danza Lluvia	A	Trueno	E	Onda Trueno	E	Fuerza	N
Dunsparce	N	Deslumbrar	N	Contoneo	N	Más Psique	N	Retroceso	N
Cloyster	A/H	Danza Lluvia	A	Surf	A	Rayo Hielo	H	Explosión	N
Seaking	A	Danza Lluvia	A	Frustración	N	Surf	A	Azote	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Chinchou, Misdreavus y Dragonair.** En este combate el rival nos facilita la vida al usar siempre Danza Lluvia. De esta forma, cuando Chinchou y Misdreavus usen su Trueno, nunca fallarán.

BATALLA 3: MONTAÑERO DANIEL

EQUIPO RIVAL



POKéMON		ATAQUES							
Furret	N	Foco Energía	N	Puño Trueno	E	Golpe Cabeza	N	Desenrollar	R
Lickitung	N	Rayo	E	Descanso	Ps	Sonámbulo	N	Terremoto	T
Slowking	A/Ps	Descanso	Ps	Sonámbulo	N	Doble Filo	N	Psíquico	Ps
Clefable	N	Descanso	Ps	Ronquido	N	Bola Sombra	Fa	Cola Férrea	Ac
Azumarill	A	Puñodinámico	L	Descanso	Ps	Sonámbulo	N	Surf	A
Rapidash	Fu	Perforador	N	Reflejo	Ps	Cola Férrea	Ac	Golpe Cuerpo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Chinchou, Jumpluff y Dragonair.** Lo mejor para ganar este combate es hacer que las Drenadoras de Jumpluff ataquen a los rivales y así luego, al sacar otro Pokémon, jugarás con ventaja. Compruébalo.

BATALLA 4: SÚPER NECIO LUIS

EQUIPO RIVAL



POKéMON		ATAQUES							
Porygon2	N	Rayo	E	Tri-Ataque	N	Recuperación	N	Onda Trueno	E
Raticate	N	Híp. Colmillo	N	Cola Férrea	Ac	Tóxico	Ve	Ventisca	H
Forretress	B/Ac	Tóxico	Ve	Protección	N	Giga-Drenado	Pl	Explosión	N
Lanturn	A/E	Rayo Confuso	Fa	Rayo	A/E	Surf	A	Derribo	N
Magneton	E/Ac	Rayo	E	Onda Trueno	E	Derribo	N	Reflejo	Ps
Dugtrio	T	Terremoto	T	Cuchillada	N	Bofetón-Lodo	T	Doble Equipo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Dragonair, Chinchou y Misdreavus.** Este entrenador es un maestro de la estrategia. En este combate te darás cuenta de que los Pokémon de alquiler lo tienen bastante difícil, así que ya sabes.

El Profesor Oak te responde

¡Hola entrenadores!... Qué pena, las vacaciones se han acabado y otra vez hay que volver al cole. Pero esta vez el curso tiene un nuevo aliciente: Pokémon Rubí y Pokémon Zafiro. Estoy seguro de que los "nenes" estudiosos podrán disfrutar, a principios del año que viene, de las ediciones de Pokémon más maravillosas de todos los tiempos.

Una excepción

Simplemente me gustaría que publicara mi dirección a ese chico que se llama Cristian, y que te preguntaba en la revista nº 20 si Pokémon tiene edad. Yo tengo 16 años y Pokémon es una de mis aficiones más grandes...

Loli López Cuevas
C/ Bernat Fenollar
nº 10, 2ª planta
03804 - Alcoy (Alicante)

Esta vez hago una excepción. Espero que Cristian se dé por enterado y que sigáis jugando a Pokémon durante muchos años. No penséis que sois los entrenadores más viejos de la galaxia porque yo he conocido a muchos con más de 20 e incluso a alguno con más de 40 años. ¿Son infantiles? Seguro que si las piezas del ajedrez tuvieran caras tan simpáticas como los Pokémon, mucha gente pensaría que el ajedrez es un juego infantil. Pokémon, al igual que el ajedrez, es un juego de estrategia, de estudio, de observación, y está pensado para usar las neuronas. Dicen que hay estudios que muestran que el ajedrez desarrolla la mente. Yo estoy haciendo estudios con Pokémon para demostrar lo mismo.

Problemas con Espeon

Estimado Profe: Tengo la edición Plata y quisiera contarle mi alineación Pokémon (todos al nivel 100): Houndoom (Lanzallamas, Llamarada, Bomba Lodo y Triturar), Rhydon (Trueno, Terremoto, Híper Rayo y Perforador), Pidgeot (Híper Rayo, Vuelo, Ataque Ala y Mov. Espejo), Suicune (Hidro Bomba, Surf, Híper Rayo y Ventisca) y con Espeon tengo serios problemas con sus ataques (Psíquico, Psico-Rayo, Bola Sombra y Mordisco):

1. ¿Qué ataques me aconseja que le ponga a Espeon?
2. ¿Qué Pokémon me aconseja que entrene para completar mi equipo?

Miguel Allo Martínez.
Finisterre (La Coruña).

1. Primero te voy a hablar un poquito de Espeon y de los ataques que deberías mantenerle durante su entrenamiento. Si analizas las estadísticas de Espeon, verás que es un Pokémon veloz y con un formidable poder de Ataque Especial. También tiene una buena Defensa Especial, pero flojea algo en su Defensa a los ataques físicos. Conclusión de toda esta disquisición (¿te fijas cómo hablo cuando me pongo en plan profe?): Espeon debería conocer Psíquico para fulminar a los rivales, pero también debería saber Reflejo para disminuir a la mitad el daño de los ataques físicos.

Otro movimiento que Espeon no debería olvidar nunca es Sol Matinal (niv. 52). Si usas esta técnica durante el combate, Espeon recuperará la mitad de sus PS. Bueno, ya te he hablado de mi Espeon ideal, ahora vamos a arreglar el tuyo.

El único ataque que eliminaría de tu Espeon es Psico-Rayo. Como tu Espeon conoce Psíquico, no hace falta que conozca Psico-Rayo ya que se trata de un ataque muy similar a Psíquico, pero menos potente. Como alternativa le enseñaría Maldición (MT3) para que al usarlo subiera su Ataque y su Defensa a expensas de la Velocidad. De esta manera, Espeon sufriría menos daño de los ataques físicos, a la vez que aumentaría el poder de Bola Sombra (que es una taque físico).

¡Ah! También te aconsejo que equipes a Espeon con las Gafas de Sol para que aumente el poder de su Mordisco. Y nada más, entre los dos hemos conseguido al Espeon perfecto.



LA CARTA DE ORO

La transformación de Smeargle

Hola Profesor, ¿qué tal sus investigaciones?

1. **Para empezar, me gustaría saber si existe algún Pokémon que aprenda por naturaleza los ataques Telépata, Viento Hielo y Bola Sombra.**
2. **¿Puede aprender Smeargle el ataque Transformación combatiendo con un Ditto, usando su curioso ataque Esquema.**
3. **Mis Pokémon preferidos son Porygon2 y Kingdra. ¿Qué cuatro ataques les enseñarías? Por favor, mójese.**
4. **¿Qué Pokémon puede aprender mediante cría Falsotortazo y Mimético? Dígame, al menos, dos de ellos que sí puedan.**
5. **¿Qué Pokémon, sin contar a Ditto, pueden reproducirse con Onix/Steelix y Delibird?**
6. **Para qué sirven los ataques: Más Psique, Mismodestino y Telépata?, ¿Cómo los uso para que surtan efecto?**
7. **En la edición ORO, mi nombre es TOJUR (en mayúsculas, sí), mi nº de ID es 37971 y mi dinero 999.999 _. Siguiendo las instrucciones que dio para el cambio horario, obtengo que la contraseña es 04010, pero la considera no válida. ¿Algún error? ¿De cálculo quizás?**

Borja Trujillo
Madrid

1. Vayamos directos al grano. Telépata lo aprende de forma natural Poliwag (como Movimiento Huevo), Poliwrath (nivel 51), Tyrogue (como Movimiento Huevo), Hitmonlee (nivel 31) y Articuno (nivel 37). En cuanto a Viento Hielo y Bola Sombra es una lástima, pero tengo que decirte que ningún Pokémon aprende estos movimientos de forma natural. Para que un Pokémon aprenda Viento Hielo necesitas la MT16, y para que lo haga con Bola Sombra tendrás que utilizar la MT30.
2. Veo que eres un entrenador de lo más observador e ingenioso. Esta es sin duda una de las preguntas más inteligentes que he recibido, y si Smeargle pudiera aprender la Transformación de Ditto sería algo increíble, pero tristemente ocurre que Esquema no funciona con Transformación. Yo también me hice la misma pregunta que tú hace un tiempo y cuando comprobé que Smeargle no podía aprender Transformación me sentí algo decepcionado.



3. De tanto mojarme voy a coger un constipado. Me tiro un cubo de agua encima y te digo que a Porygon2 le enseñaría Rayo, Onda Trueno, Recuperación y Tri-Ataque. Para Kingdra, un buen repertorio de movimientos sería Surf, Dragoaliento, Descanso y Doble Equipo (o Danza Lluvia). ¡Achís! Creo que me he mojado mucho.
4. Pues curiosamente Falsotortazo sólo lo pueden aprender dos Pokémon mediante la cría: Spearow y Paras. Con Mimético ocurre lo mismo, solo lo pueden aprender mediante cría Cleffa y Mr. Mime. Me parece que tienes dotes de adivino, querido amigo.
5. Onix y Steelix se pueden reproducir, aparte de con los de su especie, con Geoudude, Graveler, Golem y Sudowoodo. Delibird puede reproducirse con tantos Pokémon que si los escribiera todos llenaría la página, pero para no dejarte con la miel en los labios te voy a decir los más interesantes: Dragonite, Kabutops, Blastoise, Lapras, Raichu, Slowking, Golduck, Vaporeon y Sneasel.
6. El ataque Más Psique copia los cambios de las estadísticas del rival. Una forma de aprovechar este movimiento es usar Contoneo para producir confusión en el rival y aumentar su Ataque. En ese momento, si tu Pokémon usa Más Psique, copiará el aumento del poder de Ataque del rival y jugará con ventaja en los próximos movimientos porque golpeará con mayor potencia.

   Mismodestino se utiliza para tumbar al Pokémon rival cuando tu Pokémon caiga debilitado. Suele utilizarse justo cuando intuyas que tu Pokémon puede caer debilitado, así su sacrificio habrá merecido la pena porque el rival caerá con él.

   Telépata se usa para hacer que los ataques poco precisos nunca fallen. Por ejemplo, si tu Pokémon conoce Fisura, este terrible ataque fallará la mayoría de las veces, pero si utilizas primero Telépata y luego Fisura, el acierto está garantizado.
7. Claro que hay un error de cálculo y seguro que lo has cometido en las cuentas con el dinero. Recuerda que si la cantidad de dinero es mayor que 65535, debes restar esta cifra las veces que sea necesario hasta que la cantidad que resulte sea inferior a 65535. En tu caso, como la cantidad de dinero es 999999, seguro que los errores de cálculo los has cometido ahí. Bien, según mi calculadora los resultados parciales que deberían darte en cada uno de los pasos que expliqué con el TRUCO DE LA HORA son los siguientes:

Paso 1: 719
Paso 2: 231
Paso 3: 144

Si sumamos 719+231+144= 01094. Esta es la contraseña correcta y cuando la introduzcas y te funcione, nos debes un par chorizos de cantimpalo, uno para mi y otro para Jimmy.

2. Lo primero que veo en tu equipo es que puedes tener serios problemas para derrotar a un buen Pokémon de tipo agua. Se me ocurre que podías entrenar a un Eevee y usar la Piedra Trueno para que evolucione a Jolteon, un buen Pokémon de tipo eléctrico. Otra opción es tener a Dragonite y enseñarle Puño-Trueno (o Trueno). A Dragonite le hacen muy poco daño los ataques de tipo agua y aunque no es un Pokémon de tipo eléctrico, su gran poder de Ataque Especial le permite manejar este tipo de movimientos con gran maestría. También le enseñaría Enfado, Cola Férrea e Híper Rayo.

El más que dulce sonido de la campana

Querido Profesor, ¿podría responder mis preguntas?:

1. ¿En qué nivel evoluciona el Pokémon Swinub?

2. ¿Para qué sirve la Campana Clara?

3. ¿Qué Pokémon cree que es mejor: Scyther o Pinsir?

4. ¿Cómo consigo a Ho-oh en la edición Cristal?

Gonzalo García Mateo
Guadalajara

1. ¡Achís! ¿Ves lo que pasa cuando me hablas de un Pokémon de tipo hielo? Creo que estoy resfriado gracias a Jimmy. ¡No vuelvo a dormir con él! Anoche se quedó dormido en mi cama y me ha tenido toda la noche desarropado, el muy "pesao". ¿Tú me habías preguntado algo? Ahora recuerdo, Swinub evoluciona a Piloswine en el nivel 33.
2. La Campana Clara es un objeto que recibes en Pokémon Cristal de manos del Director de la Radio de Ciudad Trigal, después de liberarla de la ocupación del Team Rocket. Este objeto parece que tiene una extraña conexión con la TORRE HOJALATA por eso, en cuanto se la enseñes al monje que está en una de las casas de Ciudad Iris, podrás acceder a TORRE HOJALATA para capturar a Suicune.
3. Pinsir y Scyther son Pokémon muy similares en sus estadísticas e incluso comparten algunos ataques. Me resulta difícil responder a esta pregunta, ¡siempre me estáis pidiendo que me moje! Eres tú el que tienes que elegir y para eso te voy a dar algunos datos. Primero debes

EL TRUCO DE ORO: una ristra de trucos

Os tengo que dar las gracias por la cantidad de trucos que me habéis enviado, pero también os pido paciencia porque aunque cada mes solo se publicará uno, eso no significa que vuestro truco no pueda aparecer en los próximos números.

Este mes Jesús Martínez Novo, de Barcelona, me ha enviado una colección de trucos sencillos, ingeniosos y útiles. Muchas gracias Jesús, este mes esta sección es tuya.

Ya que ha inaugurado una nueva sección llamada el "El truco de oro" y yo tengo unos cuantos trucos prácticos, me gustaría que los publicara. Veamos, son los siguientes. Tome nota:

– Pasado Ciudad Trigal hay un señor que te entrega un Spearow de mote Espi, y que va equipado con una cartita que has de entregar a su amigo. Puesto que no viene nada mal un Pokémon intercambiado, por su número ID y por ganar más puntos de experiencia, puedes hacerte con él enviando su carta a tu PC y devolviéndosela –sin cambiar su contenido– a otro Pokémon. Cuando hables con su amigo, ¡éste no notará la diferencia!
– Si quieres ahorrar repelente c uando pongas manos a la obra para cazar a los perros legendarios, haz lo siguiente: En lugar de caminar por la hierba, simplemente gira o da vueltas sobre ti mismo para así no dar ningún paso y no gastar repelentes. Tranquilo, los Pokémon aparecen igual.
– ¿Te han envenenado, paralizado o dormido en el concurso captura de bichos y quieres curarte para seguir? No hay problema. No puedes usar objetos directamente sobre los Pokémon, pero sí puedes dárselos para que los usen en combate. Simplemente has de llevar en la mochila cualquier tipo de baya y dársela mediante el menú.
– Los policías de la Ruta 34 y Ruta 35 sólo combaten de noche.
– El propietario de la granja de leche Muu-Muu sólo te venderá más leche si la que llevas en la MOCHILA se te ha acabado. Para tener reservas de sobra sólo tienes que dar esta leche como objeto a los Pokémon de tu equipo cada vez que te venda una unidad. Así podrás acumular hasta 7 botellas en tu MOCHILA y, además, a buen precio.
– Cuando tengas ganas de luchar y sólo puedes esperar a que te llamen por teléfono, ¡no esperes más! Basta con ir a casa de tu madre y cambiar la hora unas pocas veces para que empiece a sonar el teléfono.

Oak al habla: Tanto el truco de la leche Muu-Muu como el truco para ahorrar repelente me parecen bastante ingeniosos. Es cierto que cuando giras sobre ti en una zona de hierba los Pokémon aparecen igual, pero debes tener práctica con las teclas para conseguirlo.

saber que Scyther es un Pokémon de tipo bicho/volador y Pinsir sólo de tipo Bicho. Esto le da la ventaja a Scyther de aprender un ataque de tipo volador como Ataque-Ala, para hacer daño de forma efectiva a más tipos de Pokémon. Sin embargo, el tipo volador le añade debilidad frente a los ataques de tipo eléctrico y hielo, y le hace especialmente débil frente a los ataques de roca. Qué le vamos a hacer.

En definitiva, todo dependerá de cómo entrenes a estos Pokémon y también de que los rivales a los que los enfrentes sean los adecuados. ¿Me explico?

4. La captura de Ho-oh se ha complicado un poco en la edición Cristal. Para poder subir al tejado de TORRE HOJALATA por él, necesitarás haber capturado primero a Suicune, Raikou y Entei. En cuanto tengas a los tres, ve a la TORRE HOLATA, habla con el monje que está entre las columnas y verás como aparecen unas escaleras que te llevan al tejado. Que tengas suerte.



Lecciones del Alto Mando

1. Hola Profe, quería algún consejo para el examen de habilidad de combate en el Alto Mando contra estos dos entrenadores: Entrenador Guay Esteban y Malabarista Sergio.

2. ¿Qué le parece mi Lugia? Tiene los ataques Trueno, Hidro Bomba, Aerochorro y Psíquico. Si le debo quitar algún ataque dígame cuál y también con cuál tengo que sustituirlo.

3. ¿Qué ataques aprenden Pidgeot, Lapras, Mewtwo, Smoochum, Kabutobs, Lanturn y Ponyta en la edición Plata y a qué nivel?

4. ¿Cómo puedo ganar al Pokemaníaco Pedro en Pokémon Stadium 2, Poke Copa, nivel R-1=Normal?

5. La última, ¿qué puntuación le daría a Lugia y a Ho-oh?

Ramón Pérez
San Fernado (Cádiz)

1. ¿Todavía no has aprobado los exámenes de la Academia de Primo? A veces Primo se pone un poco duro, pero para eso estoy yo, para echarte una mano.

Primero, para que el Entrenador Guay Esteban muerda el polvo, tienes que elegir Pikachu, Cubone y Shuckle. Usa a Shuckle para aguantar el Híper Rayo de los rivales y, mientras se recargan, envía a Pikachu o a Cubone (dependiendo del tipo del rival) para tumbarlos.



Vayamos ahora a por el Malabarista Sergio. Contra este entrenador elegiremos a Poliwrath, Golem y Steelix. Como esta prueba de habilidad va sobre combos, la elección correcta son los Pokémon con ataques que se combinan a la perfección. Recuerda que debes enviar a Golem contra los Pokémon de Fuego, a Steelix contra Dragonite, y a Poliwrath contra Tyranitar.

2. Vamos a ver, tu Lugia es estupendo y aunque en ocasiones los ataques que le gustan a un entrenador quizá no le gusten a otro, no debes dejarte influir. Siempre he dicho que entre mis gustos personales está el utilizar ataques potentes, pero que sean muy precisos. Tu Lugia sabe Trueno e Hidro Bomba, dos ataques de gran poder, pero que pueden fallar debido a su falta de precisión. Por eso prefiero que Lugia no olvide Poder Pasado, porque aunque no tiene gran potencia, nunca falla. También mola que Lugia sepa Recuperación; todos los Pokémon que pueden aprender esta habilidad nunca deberían olvidarla.

A pesar de todo lo que te he dicho, yo no cambiaría nada en tu Lugia. Cada uno tiene sus manías y tu Lugia tiene un estilo personal que me gusta, aunque no coincida con el mío.

3. A esta pregunta no te voy a contestar porque para eso tienes las fichas que se publican con la guía de Oro y Plata. Además, como ya te he dicho como pasar los exámenes que te faltan de la Clase del Alto Mando, en cuanto los apruebes toda esa información aparecerá en las fichas de cada Pokémon que hay en Stadium 2. Esta es una de las ventajas de aprobar todas las pruebas que hay en la Academia de Primo.

4. Como no sé si te refieres a Pokemaníaco Pedro en Súper Ball o en la Master Ball, te hablaré de ambos.

EL ENTRENADOR DEL MES

Alfonso Rodríguez Ruiz, de Badajoz, es otro entrenador del mes al que le gusta criar Pokémon de nivel 5. Como puedes ver, querido Alfonso, el Prof. Oak es un hombre justo y es de tal consideración que si tu amigo Miguel salió en este cuadro de honor por un trabajo en el que colaborasteis los dos, tú también salgas. ¡Enhorabuena a ambos!

A Miguel y a mi nos gusta criar Pokémon de nivel 5, con ataques chulos ... Le envío los últimos "bebés" que hemos conseguido.

- Snorlax (nivel 5): Contoneo, Descanso, Ronquido y Terremoto.
- **Ninetales (nivel 5):** Hipnosis, Rugido, Excavar y Llamarada.
- **Raichu (nivel 5):** Danza Lluvia, Atracción, Trueno y Puño Dinámico.
- **Exeggutor (nivel 5):** Día Soleado, Rayo Solar, Hipnosis y Come Sueños.
- **Steelix (nivel 5):** Chirrido, Tóxico, Cola Férrea y Terremoto.
- **Sneasel (nivel 5):** Puño Hielo, Ladrón, Arañazo y Malicioso.
- **Hundour (nivel 5):** Llamarada, Paliza, Día Soleado y Ascuas.

Profesor al habla: ¡Caramba! Ese Raichu que habéis conseguido es algo único y bastante raro de ver. Espero que algún día me contéis el secreto de vuestra estupenda GUARDERÍA POKéMON.

Para derrotar a Pedro en Súper Ball, incorpora en tu equipo Skarmory, Starmie y Misdreavus. Puedes utilizar los de alquiler o inspirarte en sus ataques y estadísticas para que tus propios Skarmory, Starmie o Misdreavus sean mejores. Otra opción es sustituir a Starmie y usar un Lantrun que sepa Surf, Danza Lluvia, Trueno y Rayo Confuso. Cuando aparezca Pedro, usa a Starmie o Lanturn contra Seadra, Pupitar y Nidoking; a Misdreavus contra Raticate y a Skarmoy contra Noctowl y Tangela.

En Master Ball puedes incorporar en tu equipo a un Raichu y a un Fearow como los de alquiler y a Machamp entrenado por ti que sepa Tajo Cruzado, Híper Rayo, Avalancha y Contador. Contra Tyranitar usa el Tajo Cruzado de Machamp, contra Dragonite y Charizard la Avalancha de Machamp (o el Trueno de Raichu), contra Machamp usa el Pico Taladro de Fearow, y contra Kingdra el Trueno de Raichu.

5. Les pondría un 9,5. El 10 me lo reservo para cuando encuentre al Pokémon perfecto. Algún día lo conseguiré, ya lo verás.

Los Pokémon no se quitan

Hola Profesor Oak tengo la edición Oro, y también unas cuantas dudas:

1. ¿Dónde puedo encontrar la MT Golpe Roca?

2. Usted decía que para atrapar a Ho-oh se necesitaban 40 Ultra Balls, y yo solo la atrapé con 3. ¿Es un error del juego?

3. ¿Dónde se encuentra todos los puzzles de las Ruinas Alfa? ¿Y qué te dan si atrapas a todo el abecedario de los Unowns?

4. Profesor, un amigo me ha contado que si hablas 100 veces con una chica, te lleva a su casa, te da de cenar y cuando te despiertas por la mañana puedes robarle todos sus Pokémon y largarte. ¿Es eso verdad profesor?

5. En una entrega de Nintendo Acción leí que un niño tenía a Mew. ¿Cómo puedo conseguir uno?

6. ¿Dónde está la MT Rayo?

Adriá Casás Quiles
Terrassa (Barcelona)

1. La MT 08 o Golpe Roca te la da un señor gordito que pasea por la Ruta 36. Es un movimiento de tipo lucha que sirve para partir rocas y abrir nuevos caminos. Recuerda también que si partes las rocas que hay junto al mar puede que encuentres algún Pokémon dentro de ellas.
2. ¿Dije yo eso? … ¡Oye Jimmy deja de darme collejas! Ahora me acuerdo... No querido Adriá, no es un error del juego. Dije que os aprovisionarais de unas 40 Ultra Ball porque teniendo en cuenta el índice de acierto de estas bolas y el nivel de Ho-oh, ése era el promedio de bolas para capturarlo. De todas formas, era una estimación estadística, lo que significa que unos entrenadores necesitarán menos (puede que con una les valga) y otros más, pero en general estaréis cerca de los 40 lanzamientos de Ultra Ball para capturar a Ho-oh.

MIS TROLAS PREFERIDAS

Mido más de dos metros, tengo músculos de acero y soy capaz de lanzar rayos por los ojos. ¿Qué no te lo crees? Pues cuando me miro al espejo me veo tan potente que me mola pensar que soy un superhéroe.

1. Hola Profesor Oak. He leído en una página de Internet con trucos de Pokémon, que si en la Edición Cristal vas a la plaza del Mt. Moon con un Clefable al nivel 100, con una Piedra Lunar equipada, das allí 2000 pasos exactos y entras en la tienda de regalos, aparecerán unas escaleras que bajan hacia una cueva secreta. En esa cueva hay una nave espacial y si te montas en ella viajarás a la Luna. En una cueva que hay en la Luna podrás encontrar un Celebi de nivel 555. He intentado hacer el truco y no me ha funcionado. ¿Habré contado mal los pasos?

Enrique Ramos
León

2. Una amiga me contó un truco: Si vas al Lago de la Furia, te colocas donde estaba el Gyarados rojo y usas Cascada (que la tiene que tener ese Gyarados), vas a una cueva secreta (al subir una supuesta cascada invisible). Después de llegar allí, utilizas una Cuerda Huida para salir y vas a un laboratorio secreto donde están creando la evolución de Aerodactyl: Terodactyl. La cosa está en que por mucho que lo intento no consigo a Terodactyl. ¿Qué ocurre? ¿Tengo estropeado el juego?

Lucía Madrigal.
Madrid

1. Creo que el truco no te ha funcionado porque antes de ir a la Luna hay que comprar un traje espacial en la tienda y ponérselo antes de subir a la nave. Ya sabes que en la Luna no hay atmósfera y si sales de la nave sin un traje, la cabeza se hincha y explota. ¡Menudo manchurrón que podrías dejar! Me temo que eso es lo mismito que le ha pasado al que ha publicado ese truco en Internet.
2. Mis amigas suelen tener mucha imaginación, pero la tuya las supera. La verdad es que Terodactyl sería un bonito nombre para una evolución de Aerodactyl, pero el problema es que Aerodactyl no evoluciona. Espera un momento, quizá lo que pasa es que tu amiga ha visto Parque Jurásico y los Picapiedra, luego se ha comprado una Bronto-Hamburguesa, lo ha mezclado todo y ... ¡Diabadabadú! ¡Jimmy ábreme la puerta! ¿Qué no me la abres? Pues soplaré y soplaré y la casa derribaré. Recítaselo a tu amiga, que es muy lista.



ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de David Rodríguez Arias (Pontevedra)

Hola Profesor, he aquí la alineación con la que gané más de cien veces la Liga Pokémon: Jimmy (Mewtwo) con Mega Patada, Psíquico, Llamarada y Recuperación; Obélix (Snorlax) con Descanso, Avalancha, Rayo Hielo y Golpe Cuerpo; Spiderman (Zapdos) con Rayo, Pico Taladro, Trueno e Híper Rayo; Batman (Articuno) con Ala de Acero, Rayo Hielo, Ventisca e Híper Rayo; Superman (Machamp) con Terremoto, Fisura, Patada Baja y Movimiento Símico y Atila (Dragonite) con Trueno, Llamarada, Ventisca e Híper Rayo. Por favor, dígame mis puntos débiles porque mis amigos me siguen ganando. Gracias.

Me encantan los nombres de tus Pokémon y especialmente el de Mewtwo. En cuanto se lo cuente a Jimmy, seguro que se va a sentir tan halagado que se inflará como un globo.

A primera vista tu equipo tiene dos puntos débiles: usas varios ataques de baja precisión y tienes demasiados Pokémon de tipo volador. ¿Qué significa esto? Pues que muchos de tus ataques resultarán fallidos y encima si tu rival usa un Pokémon como Lugia que sepa Poder Pasado, tanto Zapdos, como Articuno y Dragonite lo van a pasar verdaderamente mal.

Para evitar el problema de la baja precisión vamos a cambiar algunos ataques de tus Pokémon. Elimina Mega Patada y Llamara de Mewtwo y enséñale Puño-Trueno, Híper Rayo o Rapidez. Si quieres aprovechar mejor a Snorlax, te aconsejo que le enseñes Ronquido o Sonámbulo. De esta forma, después de usar Descanso y quedarse dormido, Snorlax podrá seguir atacando. En cuanto a Zapdos no hace falta cambiar nada, pero procura usar Rayo porque es más preciso que Trueno. Con Articuno ocurre algo parecido, está bien, pero procura usar Rayo Hielo en vez de Ventisca si quieres asegurar el golpe. A Machamp le quitaría Fisura (su precisión es del 30%) y también Patada Baja por su poca potencia. En su lugar le enseñaría Sumisión (o Tajo Cruzado) y Avalancha. Estos ataques pueden fallar, pero mejorarán a tu Machamp. Finalmente tenemos a Dragonite, al que le quitaría Trueno, ya que los ataques de tipo eléctrico los cubre Zapdos, y lo sustituiría por Surf porque veo que no tienes ningún Pokémon con ataques de tipo agua. También eliminaría Ventisca (el tipo hielo lo cubre Articuno) y le enseñaría Dragoaliento, un movimiento de tipo Dragón muy preciso que además tiene muchas probabilidades de paralizar al rival.

Creo que con estas modificaciones que te he sugerido, ya no perderás tantas veces contra tus amigos, pero deberías pensar en sustituir alguno de tus Pokémon que tienen el tipo volador por otro. Por ejemplo, te sugiero cambiar a Articuno por un Blastoise con Hidro Bomba, Manto Espejo, Mordisco y Rayo Hielo.

3. En total hay cuatro puzzles. Al norte del CENTRO DE INVESTIGACIÓN de las RUINAS ALFA, está la sala con el puzzle de Kabuto; al sur, después de hacer Surf en un pequeño lago, encontrarás la sala con el puzzle de Aerodactyl. Para llegar a los otros dos puzzles, los de Ho-oh y Omanyte, tendrás que entrar en la CUEVA UNIÓN, bajar al Sótano, hacer Surf y usar un Pokémon que conozca Fuerza para llegar a las salidas que te permiten entrar otra vez en las RUINAS y acceder a los dos últimos puzzles. ¿Hemos ido demasiado rápido?

   Hay 26 Unowns. Cuando los tengas a todos, podrás usar la impresora del CENTRO DE INVESTIGACIÓN y ponerte a imprimirlos como loco (pantallita de abajo).



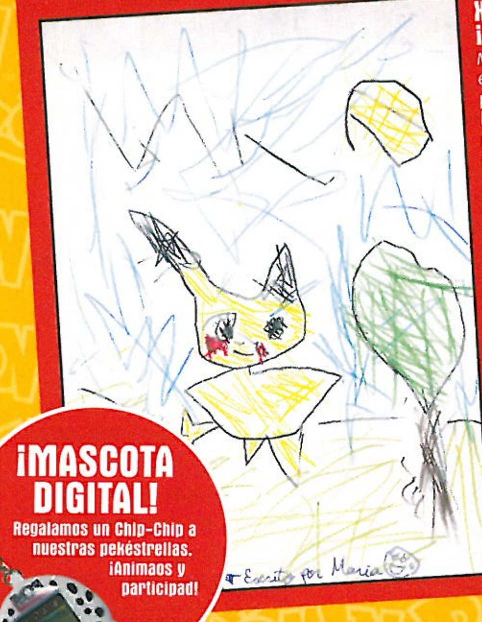
4. ¿Desde cuando el héroe de Pokémon es un ladrón? Pero bueno, esto parece sacado de Mis Trolas Preferidas. Espera, tal vez tu amigo se refiere a que si hablas 100 veces con una entrenadora de carne y hueso te llevará a cenar y… ¡Pero qué tonterías digo! Como le des la plasta cien veces seguidas a una entrenadora de carne y hueso, creo que vas a recibir cien bofetadas seguidas y más si tus intenciones son robarle sus Pokémon. Que nada, que tu amigo te ha engañado y que es un jeta. Los Pokémon no se roban y si fuera así, ¿entonces qué gracia tendría el juego?
5. Pues la única manera que se me ocurre es que alguien te lo pase. De todas formas, creo que tanto Mew como Celebi están sobrevalorados. Son buenos Pokémon, pero tampoco tan increíbles como para obsesionarse con ellos. Y muchos lo estáis...
6. La MT Rayo no la verás en Oro y Plata porque no existe. Existía en Rojo, Azul y Amarillo como MT24, pero ha desaparecido. De todas formas, si te compras Pokémon Cristal, el Tutor de Movimientos que aparece a la puerta del CASINO de Ciudad Trigal (miércoles y sábados) después de derrotar al Alto Mando, podrá enseñar Rayo a muchos Pokémon.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid**

ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro estupendo dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Xavier (Gerona) ¡¡2 años!!
María nos ha enviado la carta, pero ha sido su hermano Xavier quien se ha marcado este pedazo de dibujo. Xavi, majo, sin duda eres el lector más joven de nuestra revista, así que no sólo te mereces el regalito que te hacemos, sino también nuestro agradecimiento. Dile a tu hermana que nos molan mucho los dibujos que ha hecho en el sobre y que también ella está hecha una artistaza. ¡¡Vaya, Jimmy se ha puesto a copiar vuestros dibujos!! No Jimmy, con esa brocha mejor que...

¡MASCOTA DIGITAL!
Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a todo el que participe en Zona Pokémon. ¡Deprisa, manda algo!

Busca las diferencias



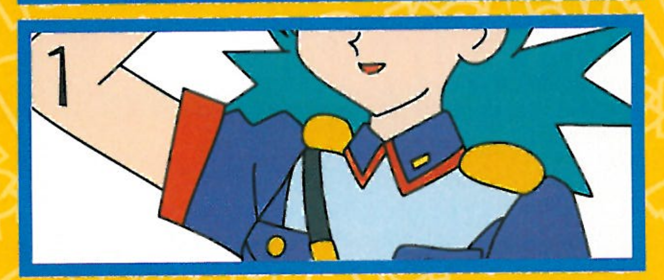
No te dejes engañar por este Pokémon fantasma y localiza las seis diferencias que hay entre estos dos Misdreavus.

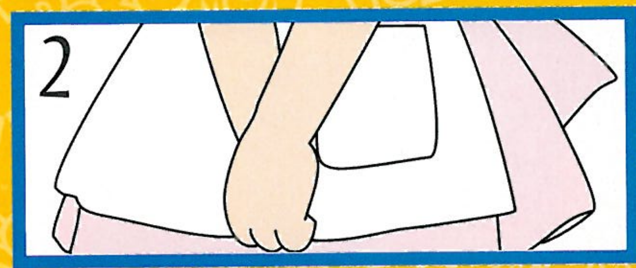


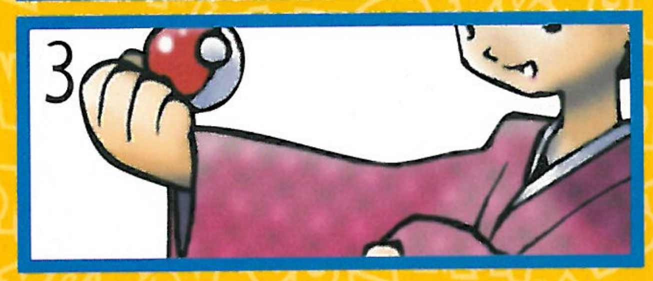
David Jerez de la Cruz (Madrid)

¿Quién es quién?

A estas alturas no tendréis problema para averiguar los nombres de estos personajes. A ver, todas son dulces y cariñosas, no juegan al fútbol ni son la mujer de Ronaldo... ¿?







Él no quería, oiga

El chavalín que posa sonriente en la foto, junto a su "alineación Pokémon", se llama Luis Gabriel Perera Fernández, y nos escribe desde Badajoz. Su alineación la encabezan su gatito Frodo y un bonito Pikachu, además de una buena colección de N.A. ¿Cómo es que no querías que publicáramos la foto, con lo bien que salís todos en ella, Luis?

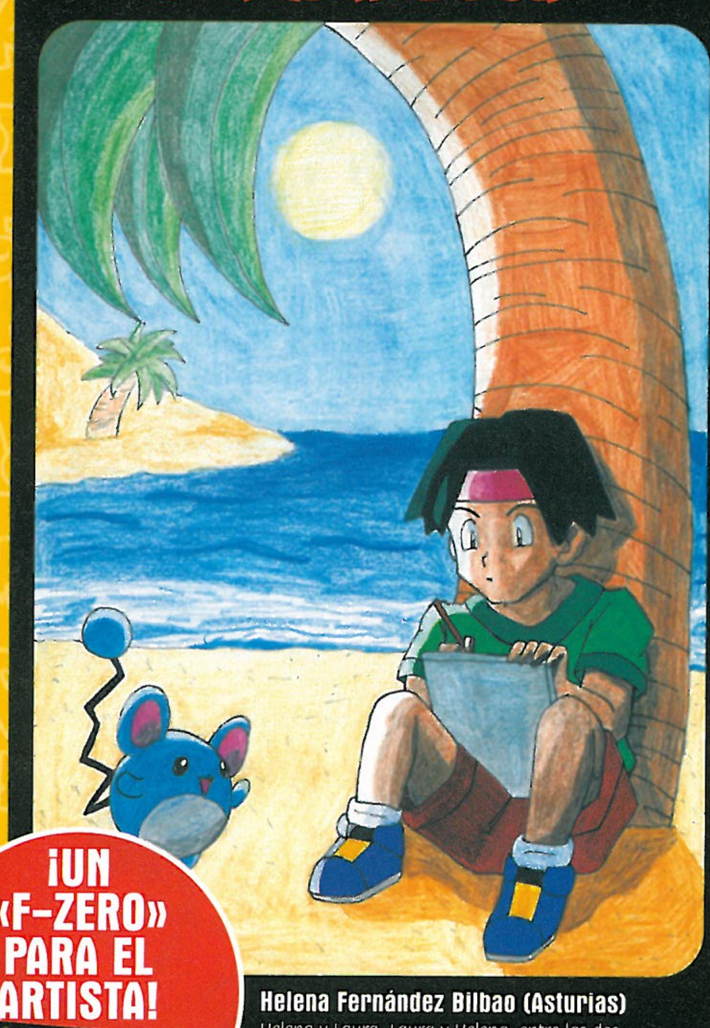




Alicia Fdez. Sánchez (Ciudad Real)

ZONA POKÉMON™

Pokéartista



Helena Fernández Bilbao (Asturias)
Helena y Laura, Laura y Helena, entre las dos hermanas no damos abasto repartiendo F-Zeros. Chicas, nos tenéis colapsado El Rincón del Artista. A ver si los demás toman nota (o dan unas clases), y se marcan unos dibujos tan increíbles.

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

Poder psíquico

El Poder Psíquico de este mes va para expertos. Lo avisamos. Podéis hacer un gran esfuerzo de control y sabiduría... o también podéis ir a buscar las soluciones, que están en la última página de la ZONA PKMN.





Rubén Gª Bretones (Tarragona)



Sergio Navarro Alcántara (Madrid)

Sopa de Letras Pokémon

N	A	T	I	R	O	C	I	S	C	R
U	P	S	U	U	O	N	A	A	A	W
L	I	E	U	R	A	W	A	M	O	Y
B	V	O	L	B	E	A	T	E	O	N
A	M	A	P	I	I	E	I	H	L	A
R	E	D	D	A	P	R	N	A	T	U
P	I	R	O	N	U	P	I	D	R	T
M	U	M	S	U	I	C	E	E	E	U
O	C	O	C	O	N	I	K	R	S	I

Encuentra los nombres japoneses de seis Pokémon de Rubí y Zafiro

GANADORES
(Superconcurso nº 25)

JUEGO POKéMON ORO (GBC)

Raimundo Fernández Cascos .... Almería
Bárbara Forcada Barreda .... Asturias
Adrián Andrés Da Silva .... Valladolid

JUEGO POKéMON PLATA (GBC)

Ricard Balague Guardia .... Girona
Juan Rodríguez Pla .... Valencia
Santiago Pérez Velasco .... Valencia

LOTES DE BARAJA DE CARTAS + TABLERO

Eduardo Vizcaíno García .... Cáceres
Ismael Rebollo Muñoz .... Málaga
Rubén Alvarez López .... Ourense
Samuel Guayerbas Martín .... Toledo
Miguel Arnáiz Fernández ...... Valladolid

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON

David Otero Ron .... A Coruña
Jorge Bernáldez Martínez .... Badajoz
Bernat Tortajada Catalá .... Barcelona
Jose M. Pantoja Vargas .... Cádiz
Pedro Sánchez Mateos .... Cádiz

PACK's NARANJA CON 3 VIDEOS DE POKéMON

Iñigo Gorriti De La Peña .... Alava
Iván López Rodríguez .... Bizkaia
Israel García Vázquez .... Cádiz
Iván González García .... Girona
Antonio Gómez De Barreda .... Madrid

VIDEOS PELÍCULA POKéMON 3

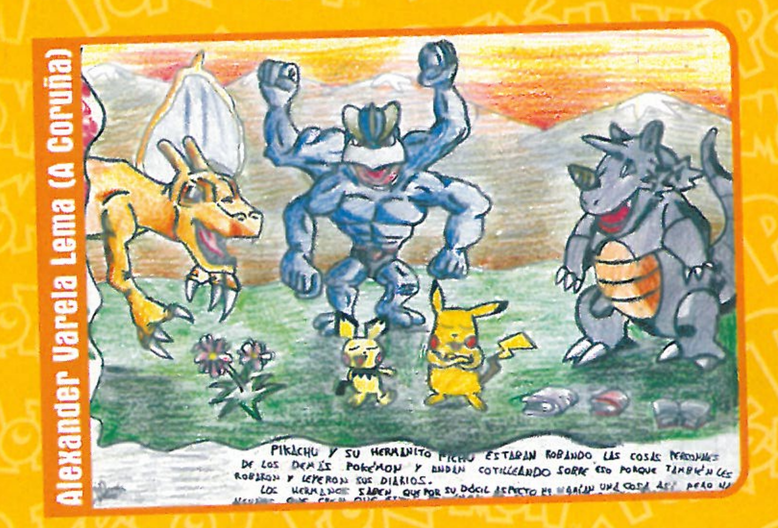
Luis Rojo García .... Cantabria
Francisco Franco Arenas ...... Cantabria
Miguel A. Pérez García .... Cuenca
Luis A. Lago Justo .... Pontevedra
Jorge Serrano Fernández ...... Valladolid



Miguel Angel Martínez (Murcia)



ZONA POKéMON™



Alexander Varela Lema (A Coruña)

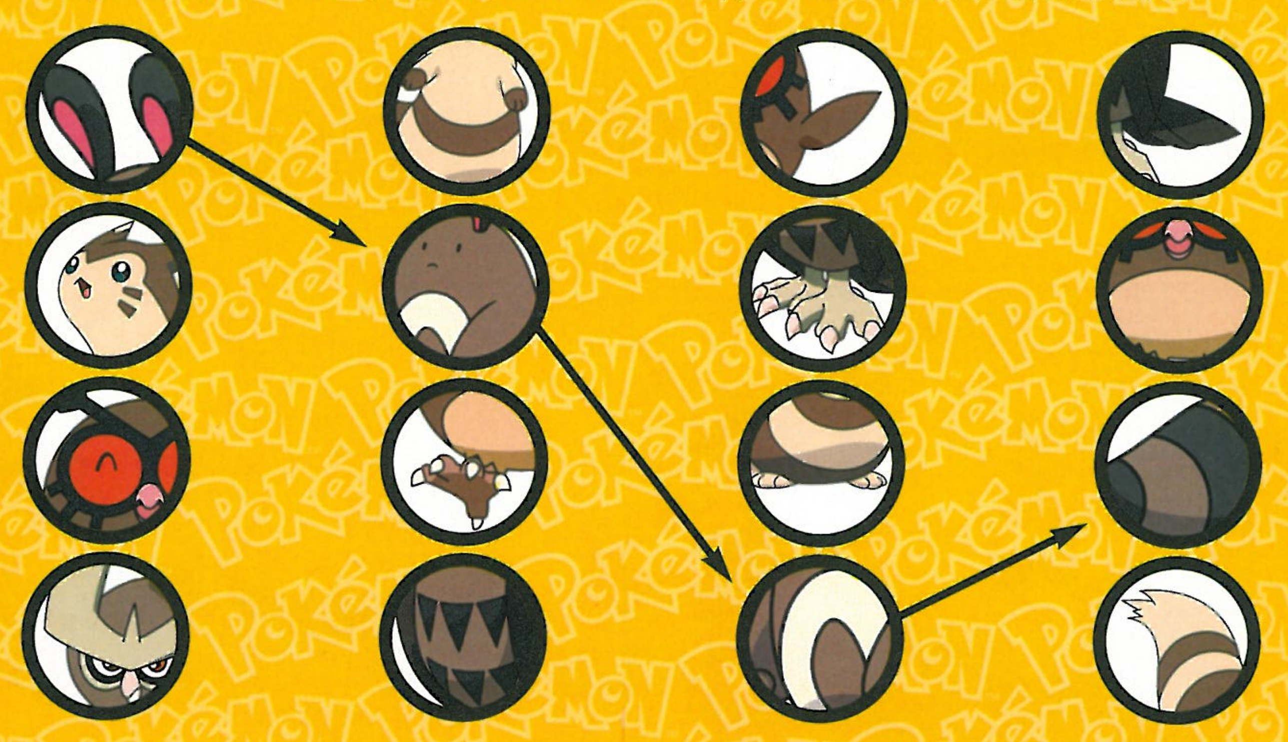
Un chico de RECORD

David Jonathan Mancuello Félez, nos escribe desde Zaragoza para contarnos que es un “viciau” de Pokémon. El tío acumula 350 horas de juego, más 200 en Amarillo y largas tardes de Stadium. ¿Alguien da más? No, si a lo mejor se inspiraron en ti para hacer el spot de Game Boy Advance...



¡¡ PEDAZO POKéMON !!

Uniendo con flechas las distintas columnas, obtendrás cuatro entrañables Pokémon. Aunque así a primera vista te parezca que nos hemos pasado un poco, afina la vista, concéntrate, saca tus conocimientos y ya verás como está fácil. Y si no, a las soluciones.



Me pongo de colores

Deli, de delicioso; y Bird de... de... pájaro. Delibird, pájaro delicioso. Hazlo tú más sabroso decorando su blanco y soso plumaje.





Dailo Fernández Pérez (Tenerife)

LLAMADAS
(¡CHUS! ¡Jesús!)

Clubes

Ha llegado el club de los amantes de los Pokémon de agua, eléctricos, dragón y normal. EL CLUB PICHU. Las primeras 50 cartas recibirán un carnet personalizado. Mandadme número ID, EO, un dibujo de vuestro Pokémon favorito y otro de vuestro equipo junto a vuestra dirección de correo. No hay edad límite. Y contestaré a todo el mundo.

Escribid a:

Elena Rodríguez Alvarez.
Avda. Castrelos, 192-2 CI
36210 Vigo
Pontevedra

Participa

Ya en tiempos del santurrón de nata con nueces, Acisclo Motor, eran necesitados protectores para metacarpios y falanges varias. Aunque entonces se ganaban esquilando cabras, ahora basta con ¡dibujar algo, hijo!

Soluciones pasatiempos

Diferencias Misdreavus

Bola collar, color flequillo, boca, color ojo izquierdo, picos cuello y pelo.

Quién es quién

1.Oficial Jenny 2. Enfermera Joy 3. Entrenadora Maikohan (bailarina)

Poder Psíquico

Es Hifuki.

Pedazo de Pokémon

1. Sentret 2. Furret 3. Hoot Hoot 4. Noctowl



Sopa de Letras Pokémon

Nintendo Acción #88 Grimer

Esta especie de "plasta" es uno de los Pokémon más tóxicos que hay. Y lo peor es que mientras se mueve, va perdiendo partes de su cuerpo, de las que nacen nuevos Grimer haciendo que se extienda su hedor y no crezca ni una planta.



Lo mejor

- + El repertorio de ataques que puede aprender este Pokémon es casi inagotable.
- + Destaca fundamentalmente por su número de PS y su Ataque.

Lo peor

- Para desarrollar todo su potencial debe evolucionar a Muk cuanto antes.
- Es muy lento. ¿Será porque no tiene patas? El ataque Psíquico de Kadabra puede fulminarle en menos que canta su nombre.

Nintendo Acción #93 Haunter

Se refugia en la oscuridad para sorprender a sus víctimas. Su lengua está hecha de gas, así que procura no tener un encuentro con ella o saldrás envenenado, o simplemente ardiendo.



Lo mejor

- + Es uno de los Pokémon que más ayudan en la caza de los Perros Legendarios.
- + Tiene uno niveles de ataque Especial y velocidad bastante impactantes.

Lo peor

- El ataque Terremoto y el Psíquico le sientan bastante mal. Ya sabes dónde le duele.
- Necesita evolucionar a Gengar para alcanzar su verdadero potencial interno. Entre otras cosas porque su defensa es bastante pobre.

Nintendo Acción #107 Hitmonchan

Sus puños cortan el aire. Son tan veloces que la mayor parte del tiempo que dure el combate, no los verás. Además, el más mínimo roce con ellos durante una pelea podría causarte una grave quemadura. Sí que son rápidos, sí.



Lo mejor

- + Puede aprender un buen repertorio de técnicas potentes. Maneja bien todo tipo de Puño.
- + Al ser de tipo Lucha, su poder de ataque Físico es excelente.

Lo peor

- No le pidas maravillas con los ataques Especiales. Sus estadísticas son de las más bajas que hemos examinado.
- Para conseguirlo necesitas a un Tyrogue con una Defensa superior a su Ataque.

Nintendo Acción #97 Hypno

Tiene un péndulo que oscila a ritmo constante y provoca sueño a todo el que esté a su alrededor. Cuanto más lo mueve, más dura el efecto de su Hipnosis. Y cuando tiene hambre, usa este poder con los humanos y se alimenta de todos sus sueños. ¡Glups!

Lo mejor

- + Cuando un Drowzee evoluciona a Hypno, su Defensa Especial se sitúa entre las diez mejores.
- + Es tan hábil que puede envenenar al rival con Gas Venenoso.

Lo peor

- Necesita mejorar su defensa. Usando Barrera, por ejemplo, aumentaría sus números.
- Cuando es golpeado por una Bola Sombra, Hypno tiene todas las papeletas para quedar fuera de juego. Que esté muy atento.

#13 Weedle

Nintendo Acción

Suele encontrarse bajo las hojas, y el aguijón que tiene en la cabeza segrega un potente veneno que le resulta muy útil para protegerse y para atacar a rivales. Su llamativo cuerpo ahuyenta a los enemigos.

Lo mejor

+ Sus evoluciones a Kakuna y Beedrill son muy rápidas.
+ Su Picotazo Veneno tiene una probabilidad de uno entre tres de envenenar al contrincante.

Lo peor

- Al pertenecer al tipo Veneno, su debilidad frente a los ataques de tipo Psíquico es máxima. Ya sabes con que atacar.
- No aprende nuevos movimientos usando MTs o MOs, lo que es bastante desventaja.

#47 Parasect

Nintendo Acción

La "Tochukaso" de este Pokémon ha crecido tanto que ella es "la verdadera Pokémon". Parasect vive en lugares oscuros y húmedos, los preferidos de la seta. Eso sí, cuanto más grande es la seta, más lo son sus esporas.

Lo mejor

+ Los ataques físicos son su mejor baza. Por eso, el movimiento Chupavidas le va tan bien.
+ Si le enseñas Híper Rayo, podrá fulminar a muchos enemigos.

Lo peor

- Su nivel de ataque Especial es flojo. Piénsatelo antes de enseñarle ataques especiales, o no te devolverá el favor...
- Es muy lento, no le pidas que ataque a toda velocidad porque te defraudará.

#141 Kabutops

Nintendo Acción

Repliega sus afiladas extremidades superiores para nadar más rápido. Pero no te confíes, pues en combate es un fiero rival: esas extremidades tienen forma de guadaña...

Lo mejor

+ Una admirable combinación de Ataque y Defensa equilibrada.
+ En Oro y Plata aprende Mega Agotar, una habilidad perfecta contra tipos Roca o Agua.

Lo peor

- Sus niveles de velocidad y ataque especial no están a la altura del resto.
- Su "talón de Aquiles" está en los ataques tipo Planta, que le hacen "pupita". Tampoco va lo que se dice bien con Lucha, Tierra o Acero.

#64 Kadabra

Nintendo Acción

Este Pokémon emite ondas Alfa especiales, y cuando cierra los ojos, su número se duplica. Cuanto mayor sea el peligro, mayor será su poder Psíquico. ¿No te ha metido miedo?

Lo mejor

+ Sus niveles de ataque Especial y Velocidad son impresionantes. Su Psíquico nunca falla.
+ Débil frente a ataques físicos, pero lo compensa con Reflejo.

Lo peor

- Como hemos comentado antes, tiene gran debilidad frente a los ataques físicos.
- Pocos PS. Un golpe como Bola Sombra le puede fulminar. Y casi con cualquiera, porque tiene números bajísimos en ataque y defensa.



Completa tu Pokédex
con los 250 Pokémon
jugando al Tetris



Pokémon mini

pokemon.nintendo.es

Nintendo®